Das Spectrum-User-Club Magazin

SUC-SESSION

Juli 1996 / Ausgabe Nr. 7 (148)

VORWORT

Sternzeit 28-03-1000 Die SUC-Session befindet sich auf neuem Kurs. Gerade noch sind wir am Sommerloch vorbeigeschrammt und steuern jetzt belebtere Systeme an.
Tatsächlich war dieser Monat eine einzige Katastrophe, kaum Briefe oder Reaktionen, keine Artikel und auch kaum Neuigkeiten. Doch kaum war dieses Info (bis auf das Vorwort) vollendet, kamen doch noch Artikel, so daß wir beruhigt dem Sommer entgegensehen. Es wird keine Ausgabe ausfallen, aber die Erscheinungstermine können sich (urlaubsbedingt) leicht verschieben.
Von verschiedener Seite wurden wir bereits nach einem Termin für das Spectrum-Treffen gefragt, aber dafür ist es einfach noch zu früh, wir werden den Termin im nächsten Info bekannt geben.
Also, wie gewohnt schickt und eure Kommentare und Berichte reichlich und diesmal bitte frühzeitig, da wir ja auch mal Urlaub machen wollen. Allen die das jetzt schon machen, wünschen wir eine schöne Zeit und hoffen für eine angenehme Strand-Lektüre gesorgt zu haben.

Fred und Thomas

IMPRESSUM

Der Spectrum-User-Club ist der älteste existierende Spectrum-Club Deutschlands. SUC-SESSION ist das Club-Magazin des Spectrum-User-Clubs und wird an alle Clubmitglieder versendet. Es wird gestaltet aus Artikeln der Redaktion wie auch Mitgliederberichten. Alle SUC-Mitglieder sind dazu aufgerufen, ihre Berichte einzusenden.

Redaktion : Thomas Eberle, Fred Dürkes
Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt
Druck und Heftung: Lichtpauserei Lacerda, Filderstadt
Erscheinungsweise: monatlich
Clubhotline : 0711/775033 (Tel/Fax)
Hardwarefragen : 0711/731026 (Tel/Fax)

WIE WIRD MAN MITGLIED?

Die Mitgliedschaft kostet pro Jahr 50,00 DM, bei kürzerer Mitgliedschaft 5,00 DM pro Monat. Eine einfache Überweisung auf Konto-Nr. 3744727, BLZ 60050101 Landesgirokasse Stuttgart unter dem Zusatz "SUC" genügt. Bitte auf der Überweisung möglichst volle Adresse angeben.

PD-BIBLIOTHEK:

Der SUC hat zwei PD-Bibliotheken, die gegen eine geringe Gebühr PD-Programme verschicken. Die Gebühr beträgt bei bis zu 20 Programmen 5,00 DM und von 21-50 Programmen 10,00 DM. Jeweils inklusive Versandkosten innerhalb Deutschlands und Datenträger. Wer Programme einsendet, die noch nicht in der Bibliothek vorhanden sind, hat eine Bestellung frei. Demos sind entweder im Format Opus-Disc oder Kassette erhältlich, die anderen Programme auf +D oder Kassette.

SPIELE, UTILITIES:
Ludwig Halbritter, Voglerinweg 7, 86508 Rehling
DEMOS:
Manfred Messerschmidt, Wildtaubenweg 64, 71334 Waiblingen

SinTech- VERKAUFSLISTE

Neu:

Spectrum +2A/+2B Platine voll bestückt	65,00
Spectrum +3 Platine ohne Laufwerk	90,00
Netzteil für +2 A/B und +3	30,00
+2 Kassettenrekorder	50,00
Floppy 1,44 MB für Opus, +D oder MB 02	65,00
Netzteil Kit, mit Netzteil und allen Kabeln für 2 Floppys	40,00
Silberpapier für ZX Printer	5,00
Joystickadapter für +2/+2A/+2B/+3 User	12,00
Abdeckhaube für 48k+/128	12,50
Abdeckhaube für +2/+3	14,00
48k Tastaturfolie	20,00
Klebefolie mit Spectrum Keywords für +2/+3 oder Emulator	4,00

Umbauten:

Umrüstung +2A zu +2 (Joystick, ROM, Userport)	25,00
Umbau Joystickport am +2/+2A/+2B/+3	15,00
Einbau Stereo-Soundschaltung für 128/+2/+2A/+2B/+3	10,00
Einbau Kempston-Interface in +2/+2A/+2B/+3 Gehäuse	25,00

Gebraucht:

Sinclair ZX Spectrum 128k	165,00
Sinclair ZX Spectrum +2 mit Joystickumbau	165,00
Sinclair ZX Spectrum +2A, neuwertig, komplett umgerüstet	155,00
Spectrum 48k (Gummi oder +)	85,00
+D Floppyinterface	190,00
Joystickinterface 1-Port 5,00 DM 2-Port	20,00
Microdrive	25,00
Interface 1	45,00
20 Microdrive Cartridges in einer Box	35,00
Microdrive + Interface 1 + Kabel + 4 Cartridges	75,00
Multiface One (Hackmodul für 48k)	35,00
Multiface 128 (Hackmodul für 128k/+2, nicht für +D)	45,00
Timex Sinclair Printer (kleiner Drucker) mit Papier	50,00
Alphacom 32 Printer (kleine Drucker) mit Papier	50,00
RAMPRINT (Drucker Interface mit eingebauter Software)	45,00
Cheeta SPECDRUM System mit mehreren Drum-Kits	35,00

Außerdem Reparaturservice, Soft- und Hardware-Suchservice, große Auswahl an Büchern und großes Softwarelager. Neuer Katalog ist in Vorbereitung. Fordern Sie ihn jetzt an.

Preise + Porto. Angebot solange Vorrat reicht. Mitglieder des SUC erhalten 10% Rabatt auf Hardware.

SinTech
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Tel./Fax: 0711/775033

Back again ...

James Waddington is back. James hatte sich bereits vor Jahren einen Namen mit seinem Adventure-Fanzine "Spellunkler" gemacht. Leider ging dieses Magazin letztes Jahr den gleichen Weg wie viele andere und so verschwand das einzige Adventure-Magazin, das nur über den Spectrum berichtete, vom Markt wegen mangelnder Mitarbeit der Leser.
James verließ die Szene aber nie und war schon Anfang dieses Jahres mit einer neuen Idee zurück, dem Spectrum-Games-Finder-Service, mit dem auch Sintech zusammenarbeitet. Da der Service sehr gut ankam, kam auch James der Gedanke mehr aus dieser Idee zu machen. Jetzt ist es vollbracht, das Magazin CLASSIX halte ich in meinen Händen.
Der Games-Finder-Service sucht Spiele, die nicht mehr erhältlich sind, eben Klassiker. CLASSIX berichtet über eben solche, aber nicht nur. Etwas Nostalgie ist eben dabei. In Ausgabe 2 befindet sich eine Leserbriefecke, Vorstellung anderer Magazine und Services, Die "Sir-Clive-Story" von Anfang an, ein Nostalgiebericht von Andy Davis über sein erstes Spiel, ein Bericht über Level 9 Adventures, Neuigkeiten vom Games-Finder-Service, einige Klassiker-Reviews, PD-News, Suchecke für Spiele (sowas wie Frage & Antwort aber eben für Spiele) und die neueste Verkaufsliste.
Die Reviews und Artikel sind von einigen ganz bekannten Leuten in der Spectrum Szene wie Andy Davis, Dave Fountain oder Joyce Cook. Das zeigt, daß James die nötige Unterstützung hat aber auch, das immer wieder die gleichen Leute für Artikel herhalten müssen (warum soll es in Britannien anders sein?). Dementsprechend sind die Artikel gut und interessant geschrieben, die Frage ist natürlich, wann diesen Leuten, die ja für mehrere Magazine aktiv sind, der Stoff ausgeht. Im Augenblick jedenfalls noch nicht. Aber auch neue Namen tauchen im Heft auch und das läßt auf jeden Fall hoffen, daß CLASSIX nicht das gleiche Schicksal ereilt wie "Spellunkler".
CLASSIX ist ein völlig neues Konzept. Im Gegensatz zu SUC-SESSION und vielen anderen, ist man hier auf zeitlose Artikel aus. Das heißt aber nicht, das man eine andere Zielgruppe anspricht. Sind wir nicht alle ein bißchen Nostalgiker ?
CLASSIX ist eben anders und wird so auch seine Freunde finden. Ich bin froh, daß mal ein Magazin ganz andere oder auch ältere Themen behandelt.
CLASSIX kostet für uns 2,00 Pfund pro Ausgabe. Die Adresse steht auf der letzten Seite.
(te)

!! Leserbriefe !!

Klaus Urban aus Dresden schreibt:
Vielen Dank für die übersandten SUC-Session-Hefte. Sie gefallen mir sehr. Sollten ältere Nummern nochmals aufgelegt werden, würde ich diese gern erhalten.
Ich hatte gerade das Geld überwiesen, als die SUC-SESSION Nr. 12/95 mit der Nachricht kam, daß Nummer 11 nicht mehr zu haben ist (Anmerkung: Klaus hatte einige ältere Ausgaben der SUC-SESSION bestellt). Kann ich für die 5,00 DM auf dem Konto und die heute beigelegten 4,00 DM in Briefmarken die "Der PC-Heimwerker" Nr. 2/96 erhalten? Diese war bereits an den Kiosken in Dresden ausverkauft, da ich bei Glätte nicht aus der Wohnung komme. Ich bin stark gehbehindert.
Ich würde mich auch freuen, wenn Sie mir den Sintech-Katalog beilegen könnten.
Jetzt noch etwas über meinen Computer (für die Liste):
Ich besitze z.Zt. einen Spectrum 48k, Kassettenrecorder, SP50 Drucker und daneben einen PC (+Emulator).
Ich überlege gerade, ob es nicht noch lohnt, eine Diskettenstation für den Spectrum anzuschaffen. Was könnt ihr mir dazu raten (z.B. was für ein System ?).

Zur DDR-Zeit war ich Mitglied im Spectrum-Club Dresden und hatte viele Verbindungen mit Spectrum-Freunden in Polen, CSSR und Ungarn. Da ich Leiter des Esperanto-Verbandes e.V. Dresden bin, konnte ich in dieser internationalen Sprache viele Verbindungen knüpfen.
Viele Grüße, Klaus.

Lieber Klaus, leider ist Dein Leserbrief bei uns etwas untergegangen, so daß die Antwort um eine Ausgabe zu spät kommt. Bitte entschuldige das Mißgeschick. In der Zwischenzeit ist ja schon einiges zum Thema Diskettenstation geschrieben worden. Das verbreitetste und einfachste ist das +D, welches zwar jetzt auch nicht mehr hergestellt wird, aber durchaus gebraucht noch zu bekommen ist. Wir möchten Deinen Brief aber dazu verwenden, auf ein weitreichendes Mißverständnis hinzuweisen. Der Chefredakteur und Herausgeber der Zeitschriften "Computer-Flohmarkt" und "PC-Heimwerker" ist weder der gleiche, noch verwandt oder verschwägert mit unserem Clubleiter und Redakteur der SUC-Session Thomas Eberle. Durch die Namensgleichheit gibt es hier immer wieder Verwechslungen. Was Deine Aktivitäten zu DDR-Zeiten angeht, Klaus, versuche doch Deine alten Kontakte wieder aufleben zu lassen. In Polen und der Tschechei ist der Speccy immer noch stark. Gut möglich, daß einige Deiner alten Kontakte heute führende Speccy-Größen in ihren Ländern sind. Allerdings, Esperanto ist nicht so hilfreich wie Englisch.

Nele Abels hatte uns letzten Monat zwei Briefe geschrieben. Da wir beide nicht in eine Ausgabe bringen wollten, hier der zweite:
Ich habe heute zum ersten Mal euer SUC-Heft im Briefkasten gehabt. Gefällt mir echt gut, besonders die "Hacker-Ecke" und den "Code-Cruncher". Der Hauptgrund warum ich mir nämlich vor einiger Zeit einen Spectrum gekauft habe, war, daß ich endlich in einer überschaubaren Umgebung mit Maschinencode programmieren wollte. Der PC ist einfach zu komplex und beim Spectrum kommt doch noch das alte 8-Bit Gefühl auf.
Mein erster Computer war übrigens ein TRS-80 Model I aus dem Jahre 1978. Leider bin ich über das Programmieren in Basic niemals hinausgekommen, obwohl ich dabei (eitles Selbstschulterklopfen) doch einige Erfolge hatte :)
Einen Katalog hätte ich auch ganz gerne...

Vielen Dank für Deine Briefe, Nele. Auch eine Art, uns die Arbeit zu erleichtern, denn wenn wir Briefe beantworten, wissen wir wenigstens was euch interessiert. Was die Artikel wie Hacker-Ecke und Code Cruncher angeht ist es natürlich das alte Dilemma, es sind immer die gleichen die die Arbeit machen. Helge Keller, der Übersetzer für die Hacker-Ecke hat eben auch noch anderes zu tun, darum gibt es diesen Monat keine Hacker-Ecke. Auch Stefan Ballerstaller ist wohl hoffnungslos überlastet, zumal er auch für den SPC Übersetzungen macht. Es wäre schön, wenn sich das alles mal besser verteilen würde. Es muß doch noch mehr geben, die des englischen mächtig sind.

"Natürlich würden mich die vorgestellten Programme vom slowakischen Softwarehaus ULTRASOFT interessieren. Vielleicht kannst Du davon schon einiges mitschicken?"
Heinz Schober, Dresden.

"Wenn die getesteten Spiele zu haben sind, dann möchte ich Kliatba Noci und Twilight bestellen"
Milan Cubrilovic, Hannover

Tja, die neuen Programme haben doch gewisse Reaktionen hervorgerufen. Heinz und Milan waren nicht die einzigen, die sich meldeten. Ganz so schnell geht es mit der Software leider nicht. Wir haben jetzt erstmals alles gesichtet und werden folgende Titel in unser Programm aufnehmen: Octopussy, Tetris 2, Quadrax, Kliatba Noci und Kommando 2. Sehr interessant wären auch noch Twilight und Towdie. Beides super Titel, mit dem Nachteil das wichtige Textteile im Spiel auf tschechisch, vielmehr auf slowakisch sind. Allerdings haben wir eine Quelle aufgetan, welche uns die Spieltexte übersetzt und wir werden dann versuchen, eine englische oder sogar deutsche Version davon zu machen. So wie sie jetzt sind, können wir die Spiele nicht vertreiben, wer aber diese Programme komplett in tschechisch will, kann sie auch haben. Test und Preise folgen sobald alles mit ULTRASOFT geklärt ist (es gibt da noch 2 - 3 ungeklärte Punkte würde Andreas Köpke (Deutschlands Nationaltorwart) sagen...).

Michael Meyer scheint nicht ganz zufrieden mit dem Abdruck seiner Artikel:
...wenn ihr noch mal angerufen hättet, hätte ich mich um das ganze gekümmert. So kamen in der Übersetzungen doch so einige nicht astreine Wortlaute vor...
O-Ton Michael Meyer: "Nicht daß jemand denkt ich könnte zwar programmieren, aber kein Deutsch."

Sorry, Michael. Wir haben einfach Deine Artikel übersetzt, obwohl Du es vielleicht gern selber gemacht hättest. Allerdings wenn Du Artikel und Listings hast, die gut ins Heft passen, warum schickst Du sie nicht einfach. Wir gingen davon aus, Du hast keine Zeit. Da die Übersetzungsfehler doch gravierend waren, hat Michael den Textteil nochmals übersetzt und wir drucken ihn hier nochmals ab, damit es für alle verständlich wird:

Spectrum-Test-Programm:
Tippel Routine ab und siehe auf Schkrin, was für Kompuder hascht, weil das kann ja nicht so selber sehen.
Wie funktionierts? Tippe und naschaue.
Wozu? Wenn nicht brauscht, brauch nicht Schpektrum.
Benutzen mit PRINT USR 48900 und anderes 49030. Mittel-Programm nutz LET mode = USR 49030 wegen Systemvariablen.
Klar Alles?

Um erneuten Beschwerden von Michael Meyer vorzubeugen, sei hier erwähnt, daß diese erneute Übersetzung nur als ein Scherz der Redaktion anzusehen ist.
Klar Alles ?

Noch eine Beschwerde kommt von Sebastian Langner, weil er im Artikel über Köln einen falschen Namen bekommen hatte. Eigentlich heißt er Nikolai Gosslar, oder war's andersrum. Wer blickt da auch noch durch, wenn zwei fast gleichaltrige Spectrum-User (Killer) im selben Ort immer durcheinander reden....

Christian König schreibt uns:
Außer dem ZX Spectrum arbeite ich noch mit einem Apple IIe und einem IBM PC.
Gerade von PC-Usern höre ich oft, daß sie von den Spielen enttäuscht sind.

Phantastische Digitalgraphik, Stereosound, 1056 Farben, aber wenig Spielspaß. Die meisten Spiele sind eher Demos, die man kaum beeinflussen kann. Die Spiele für den Spectrum haben da wesentlich mehr Spaß gemacht. Vielleicht kann man hier einige (alte) Spectrum-User (zurück-)gewinnen?
Good Byte

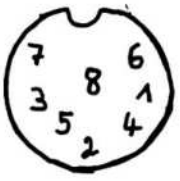
Ja, die steigenden Mitgliederzahlen unseres Clubs beweisen wohl, wie recht Du hast. Die meisten Neu-User, die eintreten, kommen aus der PC oder Amiga-Welt. Sicher, ein entsprechend ausgerüsteter PC kann schon tolle Animationen, Grafiken und Sound bieten, aber genauso wie bei den Spectrum-Demos ist man es auch auf diesen Computern bald leid, immer die gleichen Sequenzen zu sehen und bald verliert die tolle Grafik an Wert und damit oft das ganze Spiel. Ich kenne viele User, bei denen der PC nur noch läuft um den Spectrum zu emulieren oder um Spectrum-Texte ins Internet zu laden. Das sagt eigentlich alles. Aber liebe Emulator-Benutzer, bis euer PC hochgefahren ist und gebootet hat, begrüßt einen ein Spectrum schon lange mit "1982 Sinclair Research"

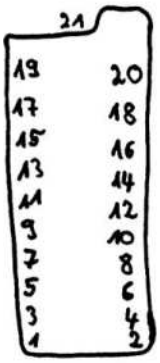
Hardware-Ecke

Scartkabel für den Anschluß eine Spectrum +2A/+2B und +3 an einen Fernseher mit Scarteingang

Der Spectrum +2A/B und der +3 haben an der Gehäuserückseite eine Anschlußmöglichkeit für Fernseher mit Scart-Eingang. Hier sind analoge RGB-Signale abgreifbar.
Weil hier die Farbinformationen nicht gemischt sind wie beim Video-Composite-Signal, das beim Spectrum 128K und Spectrum +2 nach außen geführt ist, werden Farbflächen anden angrenzenden Flächen nicht verschmiert. Es entfallen auch die häßlichen schlieren im Bild.

Zum Aufbau:
Es wird ein 6-adriges abgeschirmtes Kabel, ein Scartstecker und ein 8-poliger Stecker, sowie ein Widerstand 150 Ohm, benötigt.
Im unteren Bild ist die komplette Verdrahtung zu sehen.





Verdrahtungsschema :

Spectrum-Stecker----------TV-Scartanschl.

1 (12 Volt) ----------16 (Austastung)

2 (Masse) ----------21--13--9--5--4 (Masse)

3 (Audio) ----------2--6 (Audio-Eingang)

4 (Comp. Sync.) ----------20 (Video)

6 (Grün) ----------11 (Grün)

7 (Rot) ----------15 (Rot)

8 (Blau) ----------7 (Blau)

Dieser Beitrag stammt aus dem SPC-Heft / Ausgabe 78 (7.96) von Andreas Schönborn.

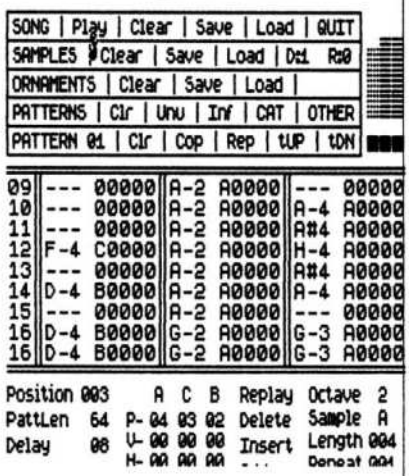
SINTECH-NEWS

Einige aktuelle Fragen und Neuheiten bei SINTECH haben uns dazu bewegt, eine Extra-Seite einzurichten. Es tut sich momentan viel in der Spectrum Welt.

Eine der am häufigsten gestellten Fragen ist die nach dem MB 02, dem neuen Discinterface. Endlich können wir definitiv und positiv antworten. Noch im August werden alle Bestellungen des MB 02 ausgeführt. Eventuelle Neubesteller müssen dann noch etwas warten, bis die nächste Lieferung kommt. Im Moment ist alles fertiggestellt und wird in der Tschechei bereits verkauft, aber für die Auslieferung im Westen benötigt man noch eine englische Anleitung. Diese wird in den nächsten Wochen fertig werden. Besteller sollten bedenken, daß das MB 02 ohne Laufwerke oder Netzteil ausgeliefert wird (das MB02 benötigt noch eine externe 5V Stromversorgung). Dieses kann jedoch ebenfalls bei Sintech bestellt werden.

Ein anderes Thema ist der Softwarekatalog von Sintech. Es gab viele Änderungen und so ist mal wieder ein neuer Katalog fällig. Dieser ist auch soweit Druckreif, lediglich die neuen Angebote der Firma ULTRASOFT fehlen noch. Sobald hierzu Details (Preise) eintreffen, wird der Katalog gedruckt. Wie zuletzt ist dieser für Mitglieder des SUC kostenlos. Alle Besteller von SINTECH die Mitglieder sind, bekommen den Katalog automatisch, die anderen müssen uns mitteilen, wenn Sie den Katalog haben wollen. Für Nicht-Mitglieder kostet der Katalog 2,00 DM. Er enthält alle auf dem Markt erhältlichen Softwaretitel, ca. 1.000 Programme.

SQ-Tracker steht für die beste Methode, auf 128k Rechnern (oder 48k mit Soundbox) Sounds zu produzieren. Seit neuestem hat Helge Keller es auch geschafft, SQ-Tracker für die Opus umzusetzen. So kommen nun auch Discovery-User an die Vorzüge des Arbeitens mit Diskette.



Die Spielepakete aus der letzten Ausgabe kamen sehr gut an und waren schnell vergriffen. Daher werden diese jetzt ins ständige Angebot aufgenommen, also fix ans SINTECH-Lager gelegt. Hinzu kommt noch ein weiteres Paket, so das insgesamt neu im Angebot für jeweils 10,00 DM folgende Pakete sind: Super Heroes, The Winning Team, James Bond Collection und Ginormous Collection.

Zum Schluß noch eine Aufzählung der SINTECH-Lizenz-Programme:

Tape: Atomix (logisches Denkspiel)	8,00 DM
Tape: Colour Draw (Malprogramm mit mehr Farben im Bild)	20,00 DM
Tape: Inferno (Actionspiel mit Strategieaspekt)	15,00 DM
Tape: Orfeus (48k Musikeditor)	20,00 DM
Tape: Prometheus 48k/128k (Assembler mit vielen Extras	40,00 DM
Tape: SQ-Tracker (AY-Soundeditor und Compiler)	35,00 DM
Disc: SQ-Tracker (auf Opus oder +D)	35,00 DM
Tape: Tango & Magic Dice (2 Denkspiele)	12,50 DM

Bestellungen an:

SINTECH
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Tel./Fax 0711/775033

News in Kürze

Im SPC-Info war zu lesen, das von deutscher Seite her ein Ersatz für das +D geplant ist. Ein neues deutsches Discinterface also. Wir gingen der Sache nach und konnten einiges erfahren. Das Interface ist bis jetzt nur in Planung, fertig ist noch nichts. Es soll +D kompatibel sein, aber einige Zusatzanschlüsse haben wie Kempston Interface, eingebautes Videoface, zwei Druckerports, durchgeführter Bus und Extraanschluß z.B. für Festplatteninterface etc. Aus eigener Erfahrung wissen wir um die Schwierigkeiten bei der Herstellung solcher Teile. Darum will auch der Hersteller noch nichts genaueres verraten. Warten wir mal ab. Siehe dazu auch unseren Kommentarbericht.

Psygnosis (bekannt z.B. durch Lemmings) die vor 2 Jahren von Sony übernommen wurden, sind jetzt wieder allein auf dem Markt. Die Firma fühlte sich von Sony zu sehr eingeengt, da sie nur Spiele für die Playstation entwerfen durfte. Vielleicht wollten sie lieber Spectrum-Spiele herausbringen?
Oh, no more Lemmings!

Das Kult-Spiel "ELITE" wird völlig neu für den SAM herauskommen. Als Grundlage dient die technisch beste bisherige Computer-Version, die Spectrum-Version.

Der Gründer und Inhaber der Firma Betasoft (Beta-Basic, MasterDOS...) hat sein Gewerbe vorerst hinter andere berufliche Bedürfnisse gestellt und daher den Vertrieb seiner Programme an Format Publications übertragen. Sicherlich die bessere Lösung, wenn die Alternative nur das verschwinden vom Markt war.

Talisman is back. Zwar nicht auf dem Spectrum, aber zumindest zurück nach Süddeutschland hat der ehemalige Starcoder der Gruppe "The Mad Guys" gefunden. Findet er auch wieder zum Spectrum ?
Wir halten euch auf dem laufenden.

It's not a Sony, it's a trick! Vorsicht beim Kauf von elektrischen Geräten im Urlaub. Eine Familie bemerkte erst nach der Ankunft Zuhause, daß die in Rimini erworbene Videoausrüstung nur aus angemalten Sperrholz besteht. Aber auch Konsolenbesitzer werden häufig ausgetrickst, wenn die garantiert lauffähigen Spiele dann daheim nicht gehen, weil sie für US oder JAPAN-Konsolen gedacht sind.

Der Vertrieb steht. Jetzt ist es ganz offiziell :
TRADING POST vertreibt SINTECH-Software in Großbritannien. Mit über 15.000 Spectrum-Kunden ist Trading Post mit Sicherheit der richtige Partner.

Neuigkeiten zum Spiel "Prince of Persia". Obwohl dieses Spiel für den Spectrum in Russland erschien, ist es trotzdem in Englisch gehalten, was ideale Marktchancen auch hierzulande bereithält.

Im Norden Englands (Raum Leeds) ist für September ein (reines) Spectrum-Treffen geplant. Sicherlich interessant für alle, die mal immer ins Mutterland des Spectrums reisen wollten. Min. ein Vertreter des SUC führt wohl hin, wer noch?

Frage & Antwort

Reinhard Schindler (kein Mitglied) hat ein Problem mit seinem Floppy-Interface. Sein Interface der Fa. Krainhöfner (scheint ein Beta-Nachbau zu sein) hat den Geist aufgegeben. Wer traut sich zu, so etwas zu reparieren, oder wer hat genauere Informationen über dieses Interface (der ehemalige Firmeninhaber antwortet nicht). Sollte es tatsächlich ein Beta-Nachbau sein, würde Reinhard sich auch für ein gebrauchtes Beta-Interface interessieren. Seine gesamte Softwaresammlung ist auf Diskette und er kommt an die Daten ohne Interface nicht ran. Wer kann helfen ? Bitte Antwort über die SUC-Session.

Giorgio Napolitano (kein Mitglied) kommt mit den für ihn neuen Befehlen speziell im 128k Basic nicht zurecht. Wer kommt vielleicht an eine Anleitung zu +2A oder +3 in italienisch ran?

Milan Cubrilovic interessiert sich für gute Spiele. "Wäre es möglich, sämtliche Spieletests der letzten 3 Jahre als Sonderband zu drucken ? Bei dieser Riesenauswahl weiß man nicht, was man nehmen soll. Dieses Sonderheft würde ich auch gern extra bezahlen!"

Die Auswahl an Programmen für den Spectrum ist immer noch riesengroß. Allein über 1.000 Programme sind im Sintech-Angebot. Dazu jede Menge PD-Titel. Selbst ein Sonderheft des SUC mit allen bisher getesteten Programmen wäre da nur ein Tropfen auf den heißen Stein. An der Auflistung aller Artikel der Jahre 1994 und 1995 kannst Du ersehen, das es kaum mehr als durchschnittlich ein Test pro Ausgabe war. Sollte Dich ein Spiel mal interessieren, kannst Du die entsprechende Ausgabe vielleicht von einem anderen Clubmitglied ausleihen (wenn Du da noch nicht im Club warst). Alle Tests herauszusuchen und zu einer Ausgabe zusammenzustellen wäre eine Aufgabe, die in keinem Verhältnis zum Nutzen steht. Vielmehr wäre es vielleicht angebracht, von den Mitgliedern mehr Spieletests zu fordern, damit wir Usern wie Milan helfen können, die wirklich gute Software in diesem Spieledschungel zu finden.

Gero Schröder (kein Mitglied) ist neu auf dem Spectrum und fragt gleich nach dem MB02.

Das MB 02 ist schon oft hier in der SUC-SESSION beschrieben worden. Schließlich haben wir unseren Teil dazu beigetragen, daß dieses Projekt wirklich realisiert wird. Kurz zum Spectrum allgemein: Vom +3 mal abgesehen, braucht der Spectrum ein Interface um Diskettenlaufwerke anzuschliessen. Sinclair hat es nicht geschafft, ein vernünftiges System herauszubringen, also sprangen viele andere Firmen ein. Als Folge gibt es sehr viele Diskettensysteme auf dem Spectrum, die zum großen Teil inkompatibel miteinander sind. Das MB02 ist das neueste dieser Entwicklung, so neu, daß erst drei Stück ausgeliefert sind, fünf weitere folgen im August. Es ist das schnellste Interface mit der größten Speicherkapazität (1.88 MB auf HD Discs, andere Interfaces max. 780 kB) und es emuliert den Kassettensyntax, so daß das oft lästige umschreiben von Programmen wegfällt (sofern die Programme nicht extra Laderoutinen benutzen). Zudem hat es einen 128k Zusatzspeicher, den man ähnlich der 128k RAM-Bank benutzen kann. Dort kann man einige Utilities unterbringen die dort Festplattenmäßig gespeichert bleiben, denn das MB 02 ist batteriegepuffert. Exellent ist das Betriebssystem des MB 02, das mittels einfacher und kurzer Befehle z.B. das Überspielen von Disc auf Tape ermöglicht oder auf den Disketten bis zu 255 Unterdirektories schafft, was zweifellos mehr Übersicht

verschafft (was bei dieser Speicherkapazität auch nötig ist). Sehr gut ist auch die gesamte Palette an Utilitysoftware, die bereits für das MB 02 erschienen ist. Das tollste aber daran ist, daß dieses neue System wirklich auch programmiertechnisch neue Möglichkeiten eröffnet (18 MHz DMA-Technik) und so auch Programmierern, die den Spectrum bisher voll ausreizten, neue Anreize schafft. Für diese Leute ist das MB 02 auch gedacht, weniger für den "Normaluser" der ein bißchen damit spielt und die meisten Möglichkeiten gar nicht nutzen kann.

Gero hat im Computer Flohmarkt ein kleines Angebot an SINTECH-Software gesehen. "Leider ist es ja nicht gerade berauschend, was an Software für diesen kleinen aber feinen Rechner angeboten wird. Ich bin also über jeden Kontakt froh, der noch Software anbietet. Gibt es eigentlich noch Software, die für diesen Rechner produziert wird ? Wohl kaum, außer in England vielleicht!

Da liegst Du falsch, Gero. Die meiste neue Software kommt eher aus dem Osten Europas. Aber auch in Deutschland oder in Österreich wird noch Software produziert, allerdings PD Software. In Rußland z.B. wird noch neue kommerzielle Software produziert, in Tschechien und Slowakien baut es schon wieder ab. Aus England kam in letzter Zeit eine Menge sehr günstiger Software, allerdings zum Teil mehr als schlecht programmiert oder ein altes Spielprinzip. Dennoch ist das SINTECH-Angebot ja weitaus größer als im CF (mangels Platz) abgedruckt. Da sind schon noch viele neue gute Titel dabei, zumal SINTECH ja auch bisher bei uns unbekannte Titel aus Osteuropa importiert.

Kommentar Discinterface

+D, Beta, Opus, Viscom, Timex, Didaktik und viele weniger verbreitete Floppysysteme gibt es bereits für den Spectrum. Das MB 02 ist jetzt im kommen und in Deutschland scheint auch bald noch ein Interface gebaut zu werden. Ist das überhaupt noch nötig ?

Zunächst einmal muß man ja sehen, daß das Interface ja kein neues System ist. Es ist lediglich eine Verbesserung des +D Interfaces. Das +D ist ja eine abgespeckte Version des Disciple-Interfaces. Beim abspecken sind aber einige Dinge weggefallen, die man eigentlich doch braucht. Zudem fehlten auch dem Disciple einige Dinge. Sicher gab es auch bisher die Möglichkeit, mehrere Dinge mittels U-Slot gleichzeitig am Spectrum zu betreiben, aber wieviele Speccies sind schon umgekommen, nur weil ein User eine waghalsige Konstruktion von +D und Joystickinterface vorgenommen hat? (Anm. der Red.: An dieser Stelle sei z.B. einmal Nikolai Gosslar angesprochen)
Mit dem neuen Interface gehört das der Vergangenheit an.
Eine Konkurrenz zum MB 02 wird es bei dem neuen Interface nicht geben. Die Zielgruppe ist eine komplett andere. Das neue Interface verspricht Verbesserungen im Anschlußbereich für weitere Periepherie, aber das MB 02 ist ein komplett anderes System für alle, denen das +D nicht genügt, deren (auch programmiertechnische) Anforderungen einfach höher liegen. In dieser Richtung bietet das (bis jetzt) namenlose deutsche Interface keine Verbesserungen. Das neue Interface, wird es denn gebaut, kommt als Ersatz auf den Markt, da Datel die +D Produktion eingestellt hat. Das MB 02 war schon geplant als das +D noch hergestellt wurde, also immer schon dafür gedacht, neben dem +D zu existieren.
(te)

Verlorene Kassettenprogramme - Erste Hilfe

von Graham Collier

Loading Error...
wir lernten alle diesen Effekt kennen und um es milde auszudrücken, kann es manchmal doch ziemlich frustrierend sein, wenn man probiert und probiert das File zu laden und letztlich doch erfolglos bleibt. Eventuell mußte man das eine oder andere Mal auch einfach akzeptieren, daß dieses File doch für immer verloren ist...oder nicht ?
Alle Ladefehler von Kassette sind auf folgende Punkte zurückzuführen:

a) der Kassettenrecorder
b) die Kassette
c) eine Mischung aus beidem

Ein Fehler des Rekorders kann einfach getestet werden, indem man den Rekorder austauscht, wie auch bei der Kassette selber. Was aber, wenn die Kassette ein seltenes Programm beinhaltet, oder gar ein selbergeschriebenes?
Was kann folglich unternommen werden, wenn der Rekorder in Ordnung ist, aber der Spectrum trotzdem nicht lädt ?

Es gibt drei Möglichkeiten was passiert ist:

a) Die Kassette wurde beschädigt (oftmals vom Rekorder)
b) Die Kassette wurde einem starken Magnetfeld ausgesetzt
c) Der Fehler kam mit der Zeit von selbst (altes Tape)

Von diesen drei ist Möglichkeit b) die seltenste, denn nur sehr selten ist ein Magnetfeld wirklich stark genug. Dennoch kann so etwas durchaus vorkommen.
Bei einem Bandsalat ist meistens alle Mühe vergebes. Einige Daten werden immer fehlen. Vor allem bei Orginaltapes, wo beide Seiten bespielt worden sind, ist die Chance jedoch sehr groß, daß der Fehler auf beiden Seiten nicht das gleiche File betrifft. Man kann sich also die einzelnen Files zusammenkopieren und so aus zwei Seiten eine neue Version machen.
Ebenso kann man bei anderen Fehlern nach dieser Methode verfahren.
Aus den beschädigten Bereichen einer Kassette kann man keine Daten mehr retten, aber oft ist es nur ein kleiner Bereich eines Files, der den Fehler beinhaltet. Um die anderen Daten zu retten braucht man schon einige Kenntnisse in Maschinencode-Programmierung und der Routinen im 48k-ROM, bekannt als "LOAD BYTES".

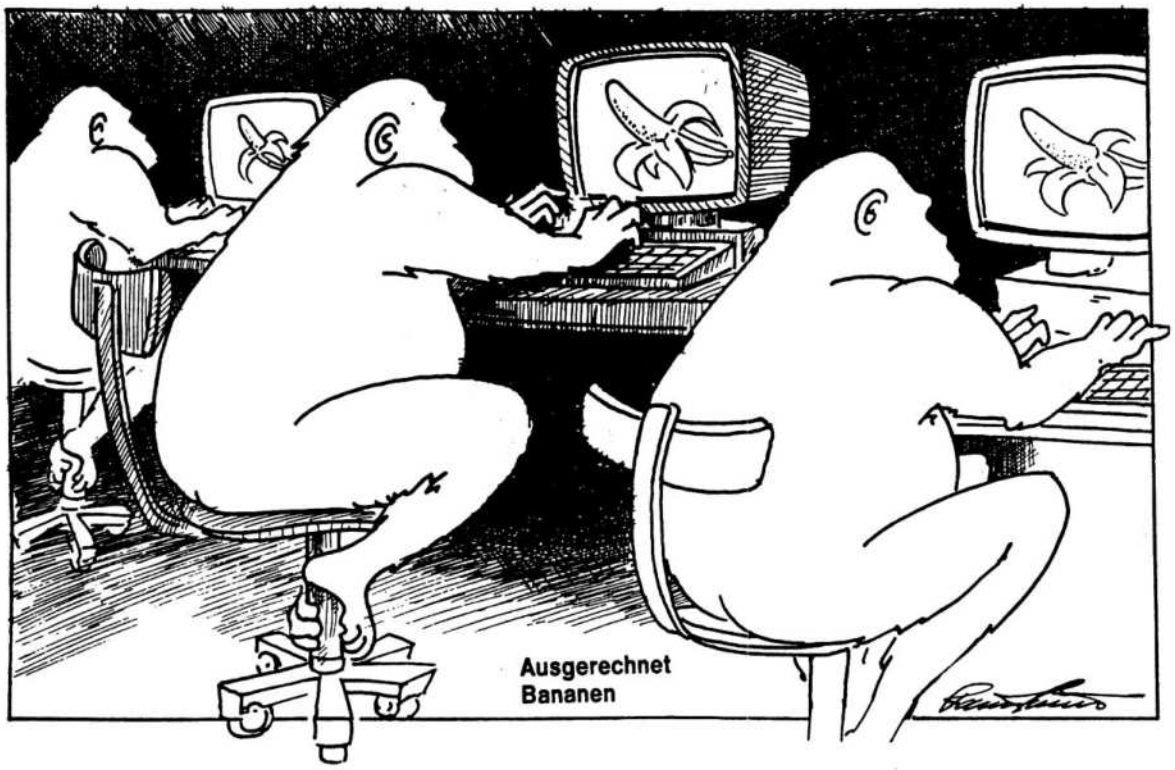
Im 2. Teil meiner HACKER ECKE (Im SUC war es der 6. Teil oder so) beschrieb ich detailliert die "LOAD BYTES"-Routine. Es ist also möglich, diese Routine einzusetzen und den Rechner dazu zu bringen, selbst bei einem Ladefehler die nachfolgenden Bytes zu laden. Dadurch muß das Programm noch nicht laufen, der Fehler kann zu viele Bytes kosten oder die nachfolgenden Bytes werden an die falsche Adresse geladen. Aber es ist eine Chance.
Besser ist es, wenn man zwei beschädigte Files so einlädt und dann zusammensetzt. So kann man hoffen, wiederrum aus diesen beiden beschädigten Files ein unbeschädigtes zu erhalten. Immerhin ist die Chance, daß der Fehler zweimal genau an der gleichen Stelle auftritt, verschwindend gering.
Ich würde es als Herausforderung ansehen, ein Utility-Programm zu schreiben, das dem User diese Arbeit abnimmt, aber die Wiederherstellung von Files ist eine komplexe und schwierige Sache und kann von Fall zu Fall verschieden sein. Ein einzelnes Software-Programm kann da

kaum helfen. Aber vielleicht hat ja einer der Leser einen Vorschlag, wie man den Problemen begegnen kann.

Um zu überprüfen, daß mein Konzept stimmt, schrieb ich ein Mini-Programm um defekte SCREEN$ wiederherzustellen. Es kann natürlich keine Fehler rausbessern, aber er baut das Bild mit den Fehlern auf, so da nur ein minimaler Aufwand nötig ist um die entsprechenden Stellen (mittels Zeichenprogramm) auszubessern.
Wer eine Kopie will, es ist in Dave Fountain's PD Bibliothek (Fountain PD) erhältlich.

Graham Collier, 48 Dunster House, Meare Road, Combe Down, Bath, BA2 5PY, Great Britain

---



KLEINANZEIGE

Verkaufe Spectrum +2B komplett in Orginal-Verpackung, neu und unbenutzt für 85,00 DM.

Peter Mai, Helmstr. 42, 45359 Essen

Musikalisches für den 128er

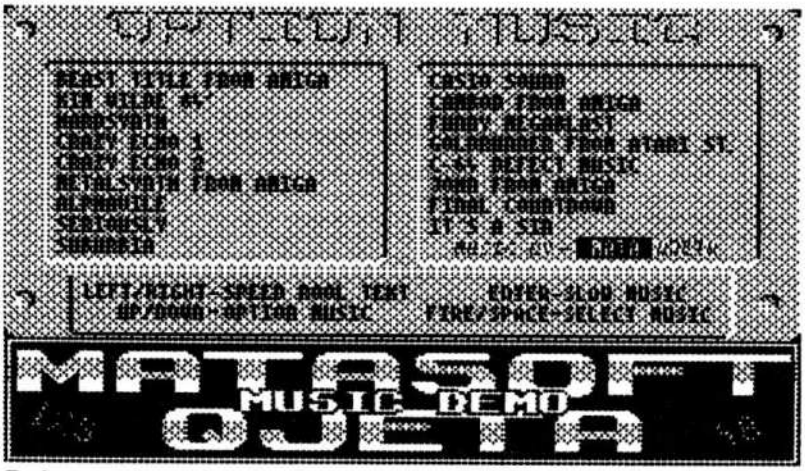
- Axel Foley

Orig. Jan Hammer / Spectrumconv. Frans Postma

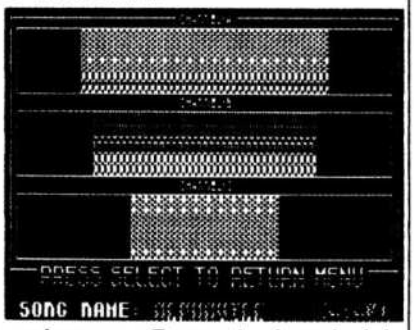
```
   1>REM 128.4
 100 LET a$="O4T126(UX18000W2N5g4$b3g1g3Cgf5g4D3g1g3$ED$bgDG
1g3f1f3da9g3&UX18000W2N3gg4$b3g1g3Cgf3gg4D3g1g3$ED$bgDG1g3f1
fUX18000W2N3da8g3&5&)"
 101 LET a$=a$+"(UX6553505N3&DD1DF&1F3FEEEDD1DF&F3#ED$b&$b$b
$b1$b3C1C&3C1C3CDDD1C3D1D&4D)"
 102 LET a$=a$+"O5T126(UX18000W2N5g4$b3g1g3Cgf5g4D3g1g3$ED$b
gDG1g3f1f3da9g3&)"
 103 LET a$=a$+"(O3N5G4G3F1F3DDF5GG1&D3DFG5$E4$E3F1F3DFG7G&)
"
 104 LET a$=a$+"(UX6553505N3&DD1DF&1F3FEEEDD1DF&F3#ED$b&$b$b
$b1$b3C1C&3C1C3CDDD1C3D1D&4D)"
 105 LET a$=a$+"O6N9cc8c5&"
 106 LET a$=a$+"(O5N4$bf$bf3$bf4$bf$bf1$b$b3f4$bf$bf3$bf4$bf
$bf3$bf4$BF$BF3$BF4$BF$BF1$B$B3F4$BF$BF3$BF4$BF$BF3$BF(1FDC3
$bC1D3FDC$b)1FDC3$bC1D3FDC$b)"
 107 LET b$="O6T126(UX18000W2N5g4$b3g1g3Cgf5g4D3g1g3$ED$bgDG
1g3f1f3da9g3&UX18000W2O6N3gg4$b3g1g3Cgf3gg4D3g1g3$ED$bgDG1g3
f1fUX18000W2N3da8g3&5&)"
 108 LET b$=b$+"(UX6553505N3&bb1bC&C3CCCCbb1bC&C3Cbg3&ggg1g3
a1a&3a1a3abbb1a3b1b&4b)"
 109 LET b$=b$+"O6T126(UX18000W2N3gg4$b3g1g3Cgf3gg4D3g1g3$ED
$bgDG1g3f1f3da9g3&)"
 110 LET b$=b$+"(O4N5G4G3F1F3DDF5GG1&D3DFG5$E4$E3F1F3DFG7G&)
"
 111 LET b$=b$+"(UX6553505N3&bb1bC&C3CCCCbb1bC&C3Cbg3&ggg1g3
a1a&3a1a3abbb1a3b1b&4b)"
 112 LET b$=b$+"O3N5G4G3F1F3DDF5G4G3F1F3DDF8G5&"
 113 LET b$=b$+"(O4N4$bf$bf3$bf4$bf$bf1$b$b3f4$bf$bf3$bf4$bf
$bf3$bf4$b&$b&3$b&4$b&$b&1$b$b3&4$b&$b&3$b&4$b&$b&3$b&(O4N1F
DC3$bC1D3FDC$b)O4N1FDC3$bC1D3FDC$b)"
 114 LET c$="UX65535N9&&&&&&&&&(O3N5g&&3df5g&&3dg5$e&d&7g5&&)
O5N(3&gg1ga&a3agggggg1ga&a3ggd&$e$e$e1$e3f1f&3f1f3fggg1f3g1g&
4g)(O4N5g&&3df5g&&3dg5$e&d&7g&)"
 115 LET c$=c$+"(O3N5g&&&gg&&$e&f&7g&)"
 116 LET c$=c$+"(O5N3&gg1ga&a3agggggg1ga&a3ggd&$e$e$e1$e3f1f&
3f1f3fggg1f3g1g&4g)"
 117 LET c$=c$+"O3N5g&&&g&&&8g5&"
 118 LET c$=c$+"(O3N5$b$b&$bgg&g$a$a&$aff&f$b$b&$bgg&g$a$a&$
aff&f(4$b5$b1&5&$b)4$b5$b1&5&$b)"
 119 PLAY a$,b$,c$:PLAY a$,b$,c$
```

Demo-Ecke

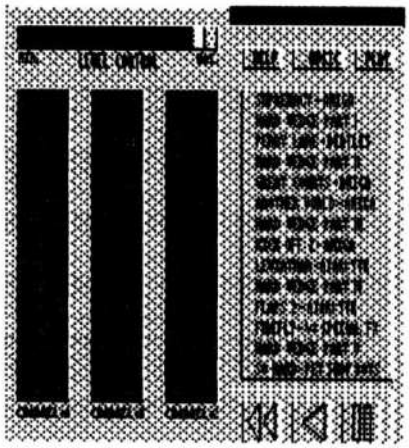
Nun ist es also doch passiert. Tausendmal hatte er es angedroht doch in Wirklichkeit wollte Xterminator gar nicht aus seinem Verließ ausbrechen, weil er sich so wohl fühlte. Doch dann kam Tigers Claw und machte ihm das verlockende Angebot für sein neues Spiel "Legacy of Zer" vor die Kamera zu stehen.
Vom Glauben getrieben, ein Filmstar zu werden, überrumpelte Xterminator den Wachposten "Wolfgang - the Haller" mit einem "RAIRYU-HISHO-HYAKU", einem Special Move den er einem Kampfspiel abgeschaut hat, und machte sich auf den Weg nach Wien. Wie wir aus sicherer Quelle erfahren haben, soll Xterminator in diesem Spiel einen Bösewicht spielen. Passt ja!
Das Ergebnis der ganzen Sache ist, daß ich dann wohl wieder dran bin, eine Demo-Ecke zu schreiben. Nun gut.
Weiter gehts in der Reihe berühmter Demogruppen. In dieser Reihe darf natürlich das MQM-Team nicht fehlen. MQM ist benannt nach den Gründern dieser Gruppe, Mata und Qjeta. Das dritte M steht für Musik und damit ist auch schon die Haupttätigkeit der Gruppe genannt.
Die MQM-Demoreihe stand am Anfang vor allem für hervorragende Sounds, mit MQM 6 und 5 (wurden im Info vorgestellt) kamen dann auch noch weitere Effekte hinzu.



Es begann im Jahre 1992 als MQM die erste Demo (MQM 1) rausbrachte. Man wird zuerst von einem nicht so überragenden Sound und einem Scrolly begrüßt, was für manche Coder bereits ein komplettes Demo dargestellt hätte. Nicht so das MQM-Team. Die hatten einfach zu viele Sounds erstellt und darum eine Musik-Bank angehängt, aus der man Sounds auswählen kann, die dann unter Zugabe von Megabunten Equalizern abgespielt werden.

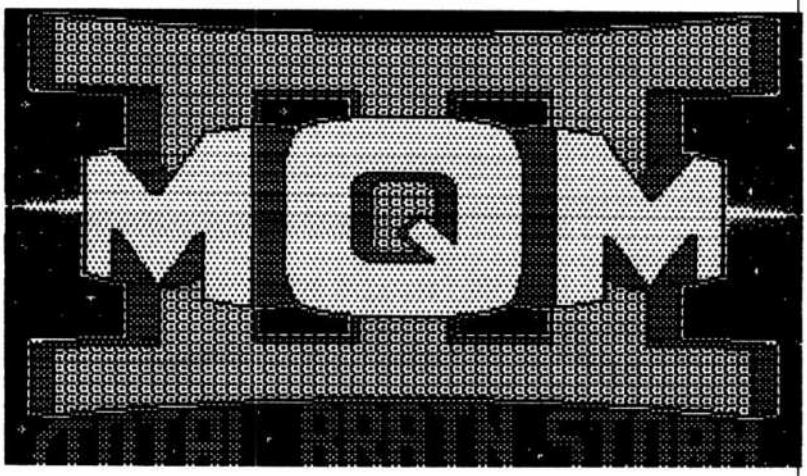


Schon damals hat die Qualität der Songs verblüfft, so finden wir auch neben diversen Konversionen von Amiga oder Atari ST auch bekannte Stücke aus der Pop-Musik wie Cambodia (Kim Wilde), The Final Countdown (Europe), Suburbia und It's a Sin (Pet Shop Boys) oder Big in Japan (Alphaville).



Im selben Jahr lieferte die Musikfabrik dann auch noch MQM 2 ab. Auch hier haben wir einen Vorspann, der aber nur aus eingeblendeten Logos und einem Sound besteht. Umso aufwendiger ist die nachfolgende Musikauswahl gemacht, wobei die Musikstücke meiner Meinung nach nicht die Qualität von MQM 1 erreichen. Wieder haben wir breite und bunte Equalizer und eine Scrolline läuft auch ab, allerdings in Tschechisch. Die Sounds sind buntgemischt aus Eigenkompositionen, Konvertierungen von anderen Systemen und Popsongs. Sogar die Beatles finden wir. Hervorzuheben an Sounds wären meiner Meinung nach Penny Lane und die Amiga-Konvertierung von Another World.

Wir sind immer noch im Jahre 1992 als MQM dann in neue Dimensionen vorstieß. Überhaupt gibt es in der Tschechei (immer noch) sehr viele gute Soundprogrammierer. Um auch das coding zu verbessern kam dann noch TOM zum MQM-Team hinzu. Sogleich bekam die folgende Demo MQM 3 auch eine sehr gute Introduction. Zuerst ein kurzer Soundtrack wobei die Logos, Namen und Adressen eingeblendet werden. Dann etwas absolut neues für MQM, ein großes MQM-Logo im Hintergrund, auf dem die verschiedenen Namen der Coder und Musiker tanzen. Dazu die wohl beste Konvertierung eines Pop-Songs, die ich je hörte: Moonlight Shadow (Mike Oldfield) in seiner besten Form.



Es geht das Gerücht um, das mancher DJ statt der echten Version schon Qjetas Version abgespielt hat. Das war natürlich noch nicht alles. Mit einem netten Bild eines Flugzeugs geht es dann weiter, diesmal aber mit Musikmaker - Sounds. Musikmaker war das erste Programm das mit Samples auf allen 3 AY-Kanälen arbeitete. Die Musik ist zwar sehr gut, aber heutzutage hat man mit besseren Programmen mehr Möglichkeiten. Damals allerdings war es einmalig.
Endlich haben wir 1993 und MQM beschloß eine neue Demo zu machen. MQM 4 fängt erstmal mit etwas an, was wir von den Spielfilmen auf privaten Kanälen kennen, WERBUNG. Es wird für das mittlerweile nicht mehr existierende Magazin FIFO geworben, ein Magazin, das sich hauptsächlich mit dem Spectrum beschäftigte. Allein diese Werbung, Bild, Sound, Scrolly, für manche ist das schon eine Demo. Wer das nicht glauben kann, drückt Space und wird von einem MQM-Logo mit den Worten "Let's go" (Sprachausgabe) eingeladen, doch weiterhin den Fortgang des Demos zu verfolgen. Wieder kommt etwas wie eine Demo, also Sound, zwei Scrollys und Logos die eingeblendet werden. Immer noch nicht alles, wir kommen wieder zu bekannten Musik-Bank. Mittlerweile wurde der SQ-Tracker auf den Markt gebracht und Qjeta hat ihn auch gleich eingesetzt, was sich nochmals positiv auf die Sounds auswirkte. Wieder haben wir einen Mix aus Popmusik, Konvertierungen und Eigenkreationen. Diesmal sind wirklich alle Sounds spitzenmäßig (vielleicht ein-oder zwei Ausnahmen). Hervorzuheben wäre vielleicht einer der besten Sounds, die je auf AY-programmiert wurden. Der Sound des Spieles Cybernoid auf dem Atari ST. Auch Xterminator hatte in CRAZY DEMO schon eine Konversion abgespielt und es ist wirklich schwer zu entscheiden, welche Version besser ist. Ebenso gut aber auch die Umsetzung des Pop-Songs "TAKE ON ME" von A-HA oder die Eigenkomposition von Hard Wedge 5 (schon in MQM 2 verwendet) diesmal als Turbo Remix.
Von 1993 bis 1995 widmete sich das MQM-Team dann verschiedenen Projekten, TOM programmierte z.B. das Spiel BAD, wovon nur eine Preview übrigblieb. Eine Demo mit Werbung für das Disketteninterface "QUICK" wurde noch released. Die Demo ist recht gut, beinhaltet SAMPLE TRACKER 2 Songs und auch ein Remix eines bekannten Songs. Dazu grafische Erklärungen zum Disketteninterface und das aus MQM 3 bekannte Logo-Sprite-Moving.
Qjeta programmierte weiterhin Sounds auch für andere Gruppen und sie arbeiteten zusammen an MQM 5, der bisher längsten Demo überhaupt. Da sich die

Arbeit mit MQM 5 immer mehr hinzog und TOM dann 1995 bereits MQM wieder verlassen hatte, beschlossen Mata und Qjeta bereits MQM 6 zu releasen. MQM 6 hatte keine Musik-Bank, sondern einen ABBA-Sample von CBM, der dann auch auf den Amiga wechselte, sowie einen Morphing-Part und einen filmähnlichen Vorspann mit einer abschließenden Rede einer Satirefigur des slowakischen Ministerpräsidenten "Meciarmator".
MQM 5 war dann bereits nur noch zu einem kleinen Teil Werk der Jungs aus Brünn. 6 Parts waren noch von MQM, 28 weitere von anderen Gruppen. Die Leitung des Projekts hatte zum Zeitpunkt der Veröffentlichung bereits OMEGA übernommen. Dennoch zeichnen sich Matas und Qjetas Parts wieder durch exellente Musik aus, diesmal teils unter Verwendung von SAMPLE TRACKER II, dem momentan besten Programm um mit SAMPLES Musik zu erstellen. 1995 verließ auch Mata MQM und löste damit das MQM-Team auf.
Schließen wir den Artikel mit den Worten im Abspann von MQM 5:
ES IST NOCH NICHT VORBEI! Qjeta ist immer noch aktiv und hat z.B. für UVS noch zwei weitere Sounds erstellt. Weitere werden folgen, ebenso für andere Gruppen. Qjeta arbeitet auch an einer Eigenproduktion, von der ich schon eine Preview gesehen habe.
MQM ist tot, aber die Seele lebt weiter.

Ebi of the Unbelievables.

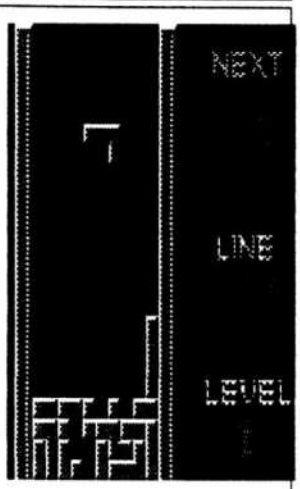
Es ist mal wieder Zeit, für die einzige offizielle Chartliste für den Spectrum, präsentiert von SINTECH:

Verkaufscharts der ersten 6 Monate 1996:

1.	CD GAMES PACK	CODEMASTERS
2.	COLOUR DRAW	SINTECH
3.	MEGA HOT	CODEMASTERS
4.	SUPER TANK	CODEMASTERS
5.	HERO QUEST	GREMLIN GRAPHICS
6.	NARC	HIT SQUAD
7.	TOTAL RECALL	HIT SQUAD
8.	TERMINATOR 2	HIT SQUAD
9.	DIZZY COLLECTION	CODEMASTERS
10.	SUPERSTAR WRESTLING	CODEMASTERS

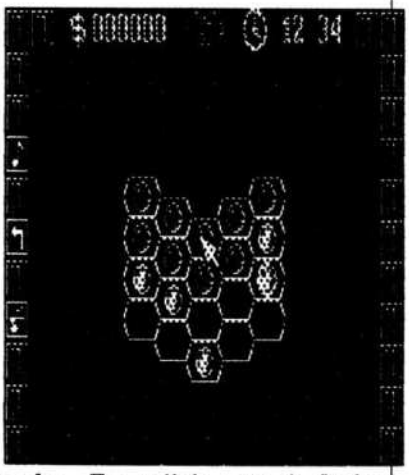
Längst keine Überraschung mehr, der CD-Pack wieder vorne. Dicht gefolgt allerdings von COLOUR DRAW, dem derzeit neuesten Programm von SINTECH und im übrigen das einzige Anwenderprogramm in der Top 10. Mit MEGA HOT, SUPER TANK und SUPERSTAR WRESTLING haben wir drei Titel aus dem günstigen Osterangebot. HERO QUEST war ein Dauerbrenner, aber damit ist es wohl vorbei, bei SINTECH ausverkauft. Nur noch aus England zum wesentlich höheren Preis von DM 15,00 zu bekommen. Das schreckt viele. Auch TOTAL RECALL und TERMINATOR 2 werden immer wieder in den Charts gesehen, kein Wunder, sind es doch Spitzenprogramme. NARC ist ein absoluter Neuling, aber ebenso gut. Die DIZZY COLLECTION scheint sich langsam aber sicher aus den Charts zu verabschieden.

PROGRAMMTESTS



Name : Ammytris
Hersteller : ? Aus Russland ?
System : System 48k/128k
Preis : PD ?
Bezugsquelle : Club-Bibliothek/ASC
Erscheinungsdatum : ?

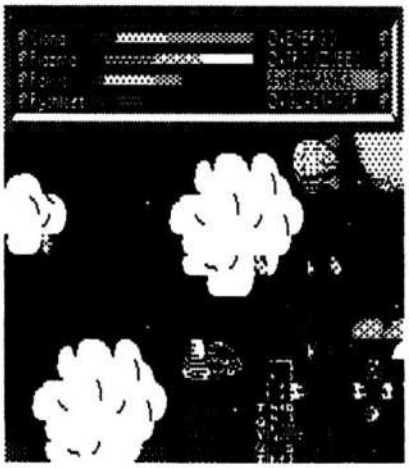
Der ASC lieferte einiges an neuer Software ins Haus. Bei Ammytris handelt es sich um einen weiteren Tetris Clone, der an sich keine Besonderheiten aufweist, bis auf das es hervorragend programmiert ist. Da im ganzen Spiel kein Hinweis auf Copyright oder Hersteller vermerkt ist, gehen wir davon aus, daß es PD ist, auf jeden Fall wird dieses Programm in unserer PD-Bibliothek verfügbar sein.
Tetris kennt ja wohl jeder. Dieses Spiel wurde in Russland erfunden und es geht darum, verschiedene Blöcke so aneinander- oder aufeinander zu legen, daß es eine Reihe ergibt, die dann verschwindet.
Das besondere bei Ammytris ist, daß das Scrolling der Blöcke nicht ruckelt. Im Gegensatz zum echten Tetris und allen anderen Clones wurde hier das Scrolling nicht blockweise, sondern pixelweise programmiert. Heraus kommt eine fantastisch flüssige Animation. Damit noch nicht alles haben die Programmierer noch einen Super-flotten Sound eingebaut, der sich aber leider immer wieder wiederholt und daher irgendwann langweillig wird, ebenso wie das ganze Spiel, da keine Fallen oder ähnliches eingebaut wurden.
te



Name : Hexxagon
Hersteller : ?
System : 48k/128k
Preis : PD?
Bezugsquelle : Club-Bibliothek/ASC
Erscheinungsdatum : ?

Die PD-Frage ist bei Hexxagon ebensowenig geklärt die bei Ammytris, aber da es der ASC in seine PD aufgenommen hat, können wir das wohl guten Gewissens ebenso tun.
Hexxagon hat nichts mit dem ATOMIX-Nachfolger HEXAGONIA zu tun, außer vielleicht, daß es beides Strategie-Spiele sind.
Bei Hexxagon hat man ein ständig verändertes Spielfeld vor sich, auf dem sich anfangs noch wenige Blasen tummeln. Es gibt zwei Arten von Blasen, die schwarzen, die man selber steuert und die weißen des Computergegners. Diese Blasen können sich vermehren, indem man einfach ein danebenliegendes klickt. Man kann aber auch mit den Blasen 2 Felder weit hüpfen, z.B. über eine Spalte, oder über eine gegnerische Blase. Dadurch läßt man aber hinter sich ein leeres Feld zurück. Jedesmal wenn man ein leeres Feld besetzt, nehmen alle gegnerischen Blasen, die an dieses Feld grenzen, die eigene Farbe an. Ziel des Spieles ist es, wenn alle Felder besetzt sind mehr Blasen als der Gegner zu haben, oder aber den anderen so einzusperren, daß er keinen Zug mehr machen kann.
Eine tolle Spielidee, wobei die wechselnden Spielflächen für neue Anreize sorgen. Es gehört schon viel Überlegung dazu, um wirklich alle Auswirkungen eines Zuges einzuschätzen. Dabei überlegt der Computer jedesmal nur Sekunden, das Spiel geht also flott voran. Die Grafik ist nicht berauschend, aber für diese Zwecke ausreichend. Einen netten AY-Sound gibt es auch, der recht abwechslungreich vor sich hindüdelt.
te

PROGRAMMTESTS



Name : Inferno
Hersteller : Proxima
System : 48k/128k
Preis : 15,00 DM
Bezugsquelle : Sintech-Vertrieb
Erscheinungsdatum : 1995

Inferno ist der ganze stolz der Proxima-Leute. Aus gutem Grund, dieses Spiel braucht sich (wie die meisten osteuropäischen Softwareprodukte) nicht hinter westlichen Full-Price-Games zu verstecken. Aber der Reihe nach:
Eine fremde Rasse fällt über das Universum her. Nur wir können sie aufhalten. Soweit so gut. Das haben wir schon tausendmal gehört.
Wir gehören diesmal nicht der menschlichen Rasse an, sondern spielen eine Art Weltraum-Polizei. Dennoch führt uns unsere erste Mission gleich zur Erde. Patroullienflug über New York, zur Freiheitsstatue und zurück. Dann mal los. Zuerst rüsten wir unser Raumschiff mal entsprechend aus. Schutzschilde, Raketen, Mega-Bomben, die Auswahl ist riesig. Ich entscheide mich für einen Extra-Energie-Konverter, einige Raketenarten und einen Schild. Noch ein Blick in die Anleitung, die nicht ganz einfach zu verstehen ist, aber mit etwas probieren gehts.
"S" wie "START" und wir befinden uns im New Yorker Luftraum. Vorsichtig löse ich mein Raumschiff vom Mutterschiff und beginne die Patroullie. Die Grafik ist zweidimensional, d.h. man muß nicht räumlich denken für dieses Spiel, hoch runter, vor und zurück, das genügt. Nach 2 cm ist das Spiel zu Ende, da war ich wohl zu schnell und bin in das Coca-Cola-Plakat gerast. Nochmal gestartet und jetzt gaaaanz langsam. Ein feindliches Raumschiff blockiert den Weg mit einem Dauerbombenhagel. Den würde mein Raumschiff zwar überleben, wäre aber dann schwer beschädigt. Ach was, das erledigen die Raketen. Ups, da fliegt was auf mich zu...Schutzschild...nein, ich war zu langsam. Aber trotzdem leicht beschädigt überstanden. Einige Wolken sind radioaktiv verseucht. Durch sie kann ich nicht hindurchfliegen. Jetzt kommt auch noch ein Hubschrauber. Lächerlich, die Menschen schießen auf mich obwohl ich auf ihrer Seite bin. Aber die wissen eben nicht was intergalaktisch vor sich geht. Elegant weiche ich dem Hubschrauber aus, dessen Schüsse mir eh nicht allzu viel anhaben könnten, wäre mein Schiff nicht schon beschädigt.....nach einigen Versuchen, indem ich immer wieder feststellte, die falschen Waffen gewählt zu haben oder in denen ich zu langsam war so daß der Treibstoff ausging, hatte ich dann endlich die erste leichte Patrouille erfüllt. Man gratuliert mir und es kommt die nächste Aufgabe, immer noch auf der Erde....
Im Laufe des Spieles kommt man dann noch in einige andere Winkel der Galaxis, aber das Prinzip bleibt das gleiche. Wähle die richtigen Waffen und mit etwas Geschick kann man die Mission beenden.
Die Grafik ist wirklich gelungen, sehr farbenfroh und detailliert. Die Animationen der Raumschiffe könnten besser sein, aber man will ja nicht nörgeln. Zum Spielstart und zwischen den Leveln gibt es einige 48k und AY-Sounds, die wirklich gut klingen (auch die 48k Sounds), aber während dem Spiel gibt es nur Schußgeräusche.
INFERNO ist schwierig und daher nur Leuten mit genügend Geduld zu empfehlen. Der Spielspaß ist aber lange garantiert, zumal es auch noch etliche Level gibt.
te

PROGRAMMTESTS

Name : Navy Moves
Hersteller : Ocean
System : 48/128k
Preis : 5,00 DM
Bezugsquelle : Sintech
Erscheinungsdatum : 1989

Meiner Meinung ist dieses Programm eines der besten Actionsspiele die es noch auf dem Markt gibt, denn es hat sehr viel Abwechslung. Gut daran ist auch, daß es kein Nachladespiel ist, der zweite Part befindet sich auf der B Seite der Kassette und ist nur mit einem Code zugänglich der am Ende von Part 1 erscheint.
Nun etwas zum Spieleablauf:

Part 1/Mission 1:
Die Aufgabe ist es mit einem motorrisirten Schlauchboot zu einem bestimmten Punkt auf dem Meer zu fahren. Dort geht der Agent dann zu einem Tauchgang über.Auf dem Weg dorthin muß man Mienen ausweichen und Gegner mit Wassermotorrädern abschießen
Part 1/Mission 2:
Bei diesem Tauchgang muß man ein Mini-U-Boot finden und dabei auch wieder Gegner abschießen.
Part 1/Mission 3:

In dieser Mission fährt man mit dem Mini-U-Boot in einer Unterwasserhöhle und kämpft mit einigen Kraken. Am Ende versucht man in das feindliche U-Boot einzudringen. Hat man dies geschaft bekommt man den Code für Part 2.

Part 2:
Im zweiten Part ist die es Aufgabe die Maschinen des U-Bootes zu stoppen, den Atomreaktor zu zerstören und eine Nachricht an das Hauptquartier zu senden. Da man nur eine begrenzte Anzahl von Schüssen hat sollte man die herumlaufenden Matrosen erschießen, denn diese tragen meistens Munition mit sich herum. Um z.B.den Code zum stoppen der Maschinen zu erhalten müssen die Kapitäne abgeschossen werden.
Der Kauf dieses spieles ist eine gute Wahl.
Chew

Anmerkung der Red: Wir freuen uns, wenn immer neue Hobby-Redakteure uns Berichte schreiben, speziell die Sektion Spieletests bietet ja Anreiz genug. Ohne zu kritisieren, wollen wir den vorliegenden Bericht noch etwas ausführen um auf wesentliche Punkte hinzuweisen, die die Leserschaft erfahrungsgemäß interessiert. Dies soll nicht so wirken, als wollten wir alles verbessern, doch bei einem Testbericht sollte auch Aussage über Grafik, Geschwindigkeit, Spielbarkeit und Sound gemacht werden.
Das Spiel Navy Moves verfügt über exellente Grafik. Kein Wunder, den das Programmierteam hat auch schon so farbenfrohe Spiele wie Game Over entwickelt. Der Schwierigkeitsgrad ist sehr hoch, aber machbar, wie unser obiger Tester ja bewies! So wird es auf jeden Fall so schnell nicht langweillig. Besondere Sounds gibt es allerdings keine.

für alle die noch nicht wissen, was für ein T-Shirt sie im Sommerurlaub anziehen sollen...

... das Spectrum Fan T-Shirt gibt es in deutscher oder englischer Ausführung für ca. 25 DM beim Club..

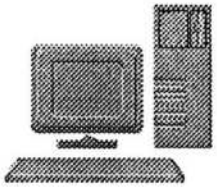
HARDWARE

SPECTRUM

Spectrum +2A/+3A Phazer Guns With 6 games (Disk or Cassette).....£9.99
Spectrum Cassette Tape Head Alignment Kits.....£9.99
Z80ACPU.....£3.99
Spectrum +2A Mother Boards (New) All Chipped Up.....£24.99
Spectrum +3A Mother Boards (New) All Chipped UP.....£34.99
Spectrum +2A Computer Instruction Manuals.....£9.99
Spectrum SJS1 Joysticks.....£9.99
Spectrum +2A Cassette Mechanisms (With Tape Head/Motor).....£19.99
Spectrum 48K (rubber keyed) Keyboard Membranes.....£5.00
Spectrum 48K Rubber Keyboard Mats.....£3.00
Spectrum 48K+/128K+ Keyboard Membranes.....£15.00
Spectrum +2A/+3A Keyboard Membranes.....£12.99
Spectrum +2 Power Supplies (Grey).....£12.99
Spectrum Modulators (UM12233-E36).....£7.99
Spectrum +2A Computers (Complete).....£59.99
Spectrum +2A/+3A Power Supplies.....£19.99
Spectrum 2 (Grey) Power Supplies.....£12.99
3" Xsoftware Disks (Packs of 5).....£10.00
3" Head Cleaning Kits.....£4.99
3" Disk Drive Belts.....£3.99
Reconditioned +3/+3A Disk Drives.....£32.50

SPARES OR REPAIR

+3/+3A Disk Drives 3" (not working).....£10.00
+3/+3A Circuit Boards (minus 3 chips)..(Not Working).....£7.50
+2A Computers (Not Working) No PSU Etc.....£14.50



CALLERS WELCOME OPEN AFTERNOONS TUE / FRI ALL DAY SATURDAY MARCH1996

PRICES INCLUDE POSTAGE, PACKING ETC.
ALL ORDERS SENT BY RETURN: CHEQUES/VISA/ACCESS/PO'S

Access

TRADING POST

VISA

VICTORIA ROAD, SHIFNAL, SHROPSHIRE. TF11 8AF

TEL/FAX (01952) 462135

Der SUC
wünscht
allen
einen
erholsamen
Urlaub

WHAT'S OUT THERE?

CLUBS=
REPAIRS=
HARDWARE=
PAPERZINES=
PD-SERVICES=
DISC/TAPEZINES=
SOFTWARE-SHOPS=
SOFTWARE-PRODUCERS=™

Computer-Flohmarkt, Postfach 66, 75430 Maulbronn, Germany
Jean Austermühle, Sternwartstr. 69, 40223 Düsseldorf, Germany
Kai Uffenkamp, Gartenstr. 3, 32130 Enger, Germany
Sintech, Gastäckerstr. 23, 70794 Filderstadt, Germany
Spectrum-Profi-Club, Ernastr. 33, 51069 Köln, Germany
Adventure Probe, 52 Burford Rd, Liverpool, L16 6AQ, Great Britain
Alchnews, 62 Tithe Barn Lane, Woodhouse, Sheffield, S13 7LN, Great Britain™(+D/Tape/info-sheet)
Capri Marketing Ltd, Computer Cavern, 9 Dean Street, Marlow, Bucks, SL7 3AA, Great Britain
Chic-Computer-Club, P.O. Box 121, Gerrards Cross, Bucks, SL9 9JP, Great Britain
Chilsoft, 61 Sandfield Farm, Brownhills, West Mids, WS8 6LW, Great Britain
City Computer Services, Units 4,5,6, Adderley Estate, 197 Adderley Road, Saltley, Birmingham, B8, Great Britain
Classix, 11 Finsbury Drive, Wrose, Bradford, West Yorkshire, BD2 1QA, Great Britain
Crashed, Mark Sturdy, Pear Tree, Cottage, North Deighton, Weatherby, West Yorks, LS22 4EN
Dreamworld, 10 Mehurst Cres, Gravesend, Kent, DA12 4HL, Great Britain™
EUREKA, 294 Old Chester Road, Birkenhead, Merseyside, L42 3XD, Great Britain™
Fish/Zed2, 3 Station Road, Birch Vale, Stockport, Cheshire, SK12 5BP, Great Britain™
Flexibase Software, 20 The Parklands, Droitwich, Worcs, WR9 7DG, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Format Publications, 34 Bourton Rd, Gloucester, GL4 0LE, Great Britain
Fountain PD Software, 11 Camel Road, Silvertown, London, E16 2DE, Great Britain™
FSF Adventures, 40 Harvey Gdns, Charlton, London, SE7 8AJ, Great Britain™
Grafix Wizards, J.Cauldwell, 5 Helmsley Drive, Eastwood, Ntts, NG16 2RS, Great Britain™
Hammer PD/8-Bit Alliance, 43 Gwydir Street, Toxteth, Liverpool, Merseyside, L8 3TJ, Great Britain
HS Computer Services, Unit 2, The Orchard, Warton, Preston Lancs, PR4 1BE, Great Britain
Ivysoft, 17 Parkside, Ivybridge, Devon, PL21 0HU, Great Britain™
J.R.C. Camera Repairs, 2 Forge Cottage, The Street, Ewelme, Oxon, OX10 6HQ, Great Britain
Kobrasoft, Pleasant View, Hulme Lane, Longton, Stoke, ST3 5BH, Great Britain™(Spectrum/SAM)
MGPD, 1 Pelham St, Sutton in Ashfield, Notts, NG17 2EF, Great Britain
Microspec Software, 22 Bond Street, Innerleithen, Peebleshire, Scotland, EH44 6HW, Great Britain™
Motivation, 16 Montgomery Avenue, Beith, Ayrshire, KA15 1EL, Great Britain™
Omnidale Supplies, 8e Rowan Court,Friargate, Derby, DE1 1BU, Great Britain
Outlet, 605 Loughborough Rd,Birstall,Leicester,LE4 4NJ, Great Britain™(+D, +3, PC)
Penpal UK, Karen Moore, 348 Quinton, Lower Falinge, Rochdale Lancs, OL12 6RE, Great Britain
Prism PD, c/o M. Sherwood, 13 Rodney Close, Bilton, Nr Rugby, CV22 7HJ, Great Britain™(SAM/Spectrum)
Propac PD, 153 Pickhurst Rise, West Wickham, Kent, BR4 0AG, Great Britain
RDS Software, 24 Chelsea Park, Easton, Bristol, BS5 6AG, Great Britain™
Revelation, PO Box 114, Exeter, Devon, EX4 1YY, Great Britain™(SAM/Spectrum)
ROOKSOFT / SAM-Spec Network Club, 1 Dovey Close, Astley, Tydlesley, Manchester, M29 7NP, Great Britain™
SD Software, 70 Rainhall Rd, Barnoldwick, Lancs, BB8 6AB, Great Britain™
Softsell, The Shopping Mall, 16 Church Street, Trowbridge, Great Britain (Softwareverleih)
Spectrum-Discovery-Club, B.Mumford, 57 St Saviours Rd, W.Croydon, Surrey,CR0 2XE, Great Britain
Spectrum U.K., 28 Rockingham Drive, Melton Mowbray, Leicester, LE13 0LQ, Great Britain
Sublimal Extacy, Extacy-3, 14 De Verose Court, Hanham, Bristol, BS15 3SW, Great Britain
The Corner, Gavin Harrison, Trewlane, Fen Road, Patherham, Bury St. Edmonds, Suffolk, IP31 2LS, Great Britain
The Scroll, 106 Wellington St, Lindley, Huddersfield, HD33 EMP, Great Britain
The Thing Monthly (incl.Your Thingclair), 46 High Rd West, Felixstowe, Suffolk, Great Britain
Trading Post, Victoria Rd, Shifnal, Shrobshire, TF11 8AF, Great Britain
WAVE, 1 Buccleuch St, Barrow-in-Furness, Cumbria, LA14 1SR, Great Britain
W.N. Richardson & Co, 6 Ravensmead, Chalfont St. Peter, Buckinghamshire, SL9 0ND, Great Britain™
WTS Electronics Ltd, Studio Master House, Chaul End Lane, Luton, Beds, LU4 8EZ, Great Britain
Zenobi, 26 Scotland Tops, Cutgate, Rochdale, Lancs, OL12 7NX, Great Britain™
Austrian Spectrum Club, Prager Str. 92/11/12, A-1210 Wien, Österreich
Sinclair Geb.groep Groningen,C.Ballintjin,B.Boermalaan 7, NL-9765 AP Paterswolde,Netherlands
Westsoft, A. Hoekman, de Hennepe 351, NL 4003 BD Tiel, Netherlands
ULTRA, Stoica Olimpius, Str. Otelarilor Nr. 34, BL DA4, Apt. 100, Galati COD 6200, Rumania
Proxima, Post Box 24, Usti nad Labem, 400 21 Czech Repuplik™
ZX Club Budapest, Istvan Ordog, Vezer ut 143, H-1148 Budapest, Hungary